WE LOVE! -BLANKET-
Pokémon

『ポケットモンスター X・Y』大特集！ 公式ファンブック

※誌面は『WE LOVE! Pokémon -TOTE BAG-』と同一の内容です。

-特別付録-
ピカチュウ総柄
“あったか♥”
ブランケット

SIZE（約）：H53×W85cm
※総柄生地のため柄の位置は写真と異なります。

希子ちゃんも大好きっこ宣言！

新ポケモン大公開！

水原希子と行く
ポケモンセンター

柏木ひなたが訊く
『ポケモンX・Y』の楽しみ方

ピカチュウもポッチャマも！
あのポケモンの
描き方教えます

ポケットモンスター X ポケットモンスター Y
発売記念！

ポケモン大好きっこ宣言！

中川翔子

西井幸人

柏木ひなた

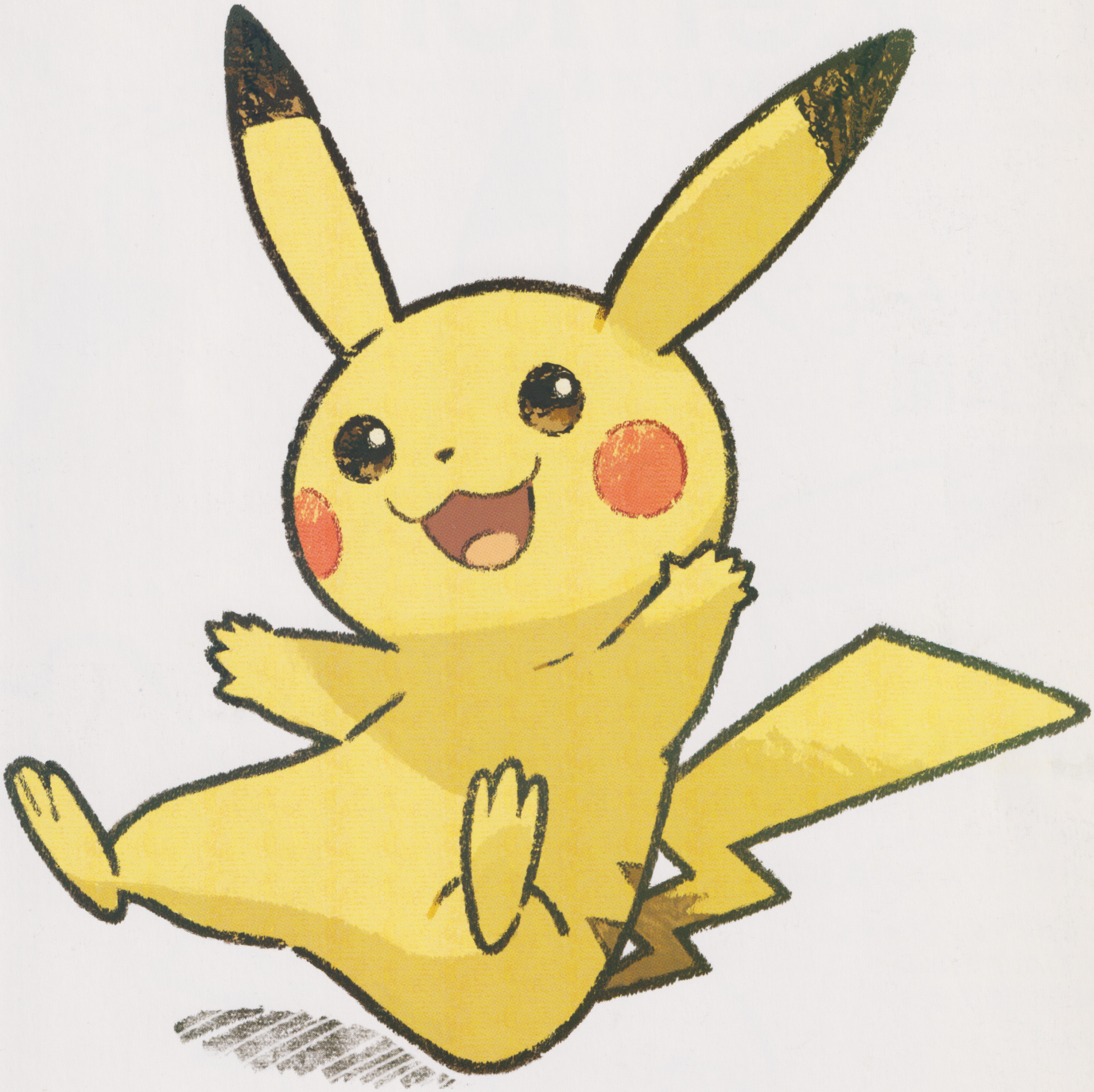
武田航平

加藤夏希

ケヴィン

吉田 菫

宝島社



WE LOVE! Pokémon -BLANKET-
2013年11月30日発行

共同発行人　関川 誠、熊谷みのり
編集長　太田智之
編集　藤定修一、齊藤美穂子、津布久光平、大渕薫子、齋藤倫子
販売責任者　伊藤 満
制作責任者　伊藤俊之
発行所　株式会社宝島社
〒102-8388　東京都千代田区一番町25番地
［営業］03-3234-4621
［編集］03-3239-0259（smart編集部）
http://tkj.jp
振替　00170-1-170829　㈱宝島社
印刷製本　凸版印刷株式会社

©TAKARAJIMASHA 2013
Printed in Japan
ISBN978-4-8002-1835-3

編集協力　株式会社ポケモン
株式会社ポケモンコミュニケーションズ
株式会社ゲームフリーク
カバーイラスト　水谷 恵（ゲームフリーク）
デザイン　山田恵子

※本誌の内容の無断転載・複製を禁じます。※乱丁・落丁本は送料小社負担にてお取り替えします。※本誌掲載の情報は、2013年10月現在の編集部調べによるものです。本誌発売後、商品の仕様や価格などが変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。また、品切れ・欠品の際はご容赦ください。※商品の価格はすべて5%の税込みです。

©2013 Pokémon.©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. designed by okada momo
©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. designed by play set products
©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Designed by Shinzi Katoh
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©2013 Pokémon. ©2013 ピカチュウプロジェクト

人とポケモンの関係を深く描きたいんです

『ポケモンX・Y』に感動しました！

『ポケットモンスター X・Y』発売記念インタビュー

ゲームフリーク『ポケットモンスターX・Y』ディレクター

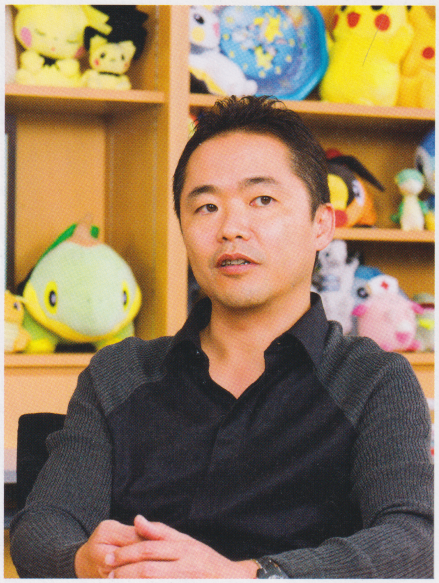
増田順一

私立恵比寿中学

× 柏木ひなた

『ポケットモンスターX・Y』ディレクター・増田順一さんと、ポケモン大好きアイドル・柏木ひなたちゃんに、ポケットモンスター最新作『ポケットモンスターX・Y』の面白さや、今までのシリーズの思い出を語り合って頂きました！

PHOTO_KAZUHISA NITSUMA HAIR&MAKE UP_もとこ(kino) TEXT_HIDEKUNI SHIDA



『ポケモン』開発者がポケモン世代と出会う!!

増田　こんにちは。以前TV番組の『ポケモンスマッシュ!』でお会いしましたよね。

柏木　今年の映画のエンディングテーマを私立恵比寿中学が歌うことになって番組にお邪魔したんです。でもそのときはあまりお話しできなくて。

増田　またお会いできてうれしいです。『ポケモン』をはじめたのはいつぐらいですか？

柏木　『ポケモン』は小学2年生の頃にはじめました。最初にプレイしたのが『ポケットモンスター ルビー・サファイア』。いとこから誘われたのがきっかけで『ポケモン』にハマりました。

増田　『ポケモン ルビー・サファイア』は3年をかけて必死になってつくった思い入れの強い一本なんです。『ポケモン ルビー・サファイア』が発売された頃ひなたちゃんは……。

柏木　3歳です。1999年生まれなので。

増田　『金・銀』が発売された年に生まれたのか！　そうかあ(しみじみ)。

柏木　たぶん『ポケモン ルビー・サファイア』が発売されてしばらくしてから、私が『ポケモン』にハマったんだと思います。

ひなたちゃん、はじめての『ポケットモンスター X』

増田　じゃあ、今回は2013年生まれの最新作『ポケットモンスター X・Y』の体験版をプレイしていただきます。

柏木　やった。すごい！　今回、メガシンカという要素が気になります!!

増田　ははは。じゃあ、はじめてください。

(柏木さんが『ポケモン X』を起動し、いよいよゲームスタート！)

柏木　うわ、これ3DCGだ。あれま！　すごく立体的に見えます。あ、野生のピカチュウ発見。

増田　今回、ピカチュウは「ピカ、ピカ」と鳴くんですよ。アニメのピカチュウの鳴き声をゲーム中に聴くことができます。

柏木　あ、ここではポケモンの背中に乗ることができるんですね。自転車より速い!?

増田　ポケモンの背中に乗るというのは、みんなが夢見ていたことのひとつだと思います。今回の『ポケモン X・Y』ではあるところで、ポケモンに乗ることができます。

柏木　これまでの『ポケモン』とは、だいぶ印象が違いますね。特にバトルシーンの印象が違います。ポケモンがいろいろな仕草をしたり、いろんな角度で見られたり。

増田　3DCGになったので、カメラワークも含めて、新しい映像になりました。背景も青空になったり、夕景になったり、時間にあわせて変化するんですよ。

柏木　あ、私のミュウツーがメガシンカできそうです！　わわわ……。

増田　そうなんです。ポケモンが持っているメガストーンと、主人公のメガリングが共鳴すると、メガシンカするんです。タイプや特性などが変わって、強くなるので、タイミングを見計らって、メガシンカさせると効果的だと思います。ちなみに、メガシンカするためにはポケモンとトレーナーが深い絆で結ばれていることも必要なんですよ。

柏木　(無事にバトルに勝って拍手)パチパチパチ。おおー！　感動しました。

ひなたちゃんのミュウツーがメガシンカ！　バトル中一度しかできないメガシンカだが、その力は絶大!!　博士とのバトルでは強力なわざを次々と繰り出して、みごと勝利をもたらした！

※ゲーム画面は体験版のものです。

Column

これがアイドル・ひなたの『ポケットモンスターブラック2』チーム！

インタビュー時にプレイ中の『ポケットモンスターブラック2』を持ってきてくれたひなたちゃん。今回特別に、使用しているチームを見せてもらった！「忙しくて、まだ四天王倒していないんですよ～」というひなたちゃんのチームはこちら！　かわいいポケモンでいっぱい！　と思いきや……意外とゴツい(笑)チームだ。

チームの一匹、チルタリス。モフモフした外見とは裏腹に、強力なドラゴンタイプのわざを使えるひなたちゃんのお気に入り。プレイヤーの名前は「たなひー」！

かわいいだけじゃないですよ！
お気に入りの子たちです！

新しい通信システムで広がる『ポケモン』の世界

増田　『ポケモン X』を遊んだ感想はいかがですか？

柏木　草木が3DCGで表現されることで、ふさふさして良かったです！

増田　野原の草は、今までの『ポケモン』では緑一色だったんですが、今回は赤い花や黄色い花など、いろいろな花が咲いていて、それぞれ登場するポケモンも違うんです。

柏木　へえー！　面白そう！　あと、街の建物もおしゃれでカッコよかったです。

増田　今回の冒険の舞台は「カロス地方」というんですが、モデルはフランスなんです。

柏木　取材に行ったんですか？

増田　もちろん。今回の舞台は日本ではないのでちゃんと調べないといけないと思い、スタッフと取材へ行きました。現地の人から土地の特徴を教えていただいたり、実際に舞台になりそうな場所を訪れて調べたりして、そこからゲームをつくっていきました。

柏木　あのー、気になることがあって。今回、ポケモンは何種類ぐらい登場するんですか？

増田　ははは。ナイショです。今回『ポケモン X・Y』は全世界同時発売（※一部地域を除く）なんです。だから、プレイをはじめると同時に世界各国のプレイヤーとポケモンを交換できるんですよ。ぜひ、そこで新しいポケモンと出会ってください。

柏木　へえ！　全世界とつながることができるんですね。

増田　今回、通信機能はグンと強化されていて。「PSS（プレイヤーサーチシステム）」というんです。とおりすがりのプレイヤーや友達がアイコンで表示されるので、すぐにポケモン交換やバトルができるし、世界中の人ともコミュニケーションできるんです。

柏木　私、ひとりでプレイすることが多くてあまりポケモンの交換をしたことがないんですよ。

増田　今回、交換にも種類があって。例えば「ミラクルこうかん」は、ひなたちゃんが出したポケモンが世界中の誰かのポケモンと無条件でランダムに交換されるんです。もしかしたら、珍しいポケモンをいきなり手に入れることができるかもしれない。

柏木　ええーっ！　楽しそう。

増田　もちろん『ポケモンブラック・ホワイト』にあった、ほしいポケモンの条件をあげて、条件が一致した世界中のプレイヤーと交換できる「GTS（グローバルトレードステーション）」も健在です。ぜひ交換してください。

柏木　すごく面白そうです！

この後…

あまりポケモン交換をしたことがないというひなたちゃんと、増田さんが自分のプレイしている『ポケモンブラック2・ホワイト2』でポケモン交換！増田さんからは「ビクティニ」が、ひなたちゃんからは「ドテッコツ」が送られた。お互い、大切に育ててあげてね！

「通信進化するところが見たかったんです（笑）」見事ローブシンに進化したドテッコツ。今作でも、通信進化は期待の要素のひとつだ。

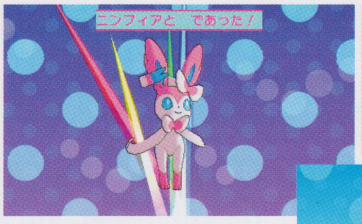
女の子も思わず興奮「着せ替え」が楽しい！

増田　柏木さんにぜひ、プレイしてほしいのが「着せ替え」なんですよ。こちらは女性の開発スタッフが力を入れてつくったシステムなんです。

柏木　洋服だけでなく帽子や靴まで替えられるんですね。

増田　それぞれの街のブティックやサロンで購入すると種類を増やすことができるんです。ゲーム中のキャラクターの見た目も、コーディネートにあわせて変わるんですよ。もうひとつ、自分で気に入ったコーディネートを使って、プロモーションビデオ（PV）を撮れるんです。

柏木　ええっ？



「トレーナープロモ」には、手持ちのポケモンも出られるよ。ひなたちゃんが登場させたのはニンフィア！

ひなたちゃん作のコーディネートはこちら。白いブラウスと青いスカートの組み合わせが爽やかでかわいらしい主人公のでき上がり！

着せ替えもできちゃうなんて…ポケモン、ますます面白い要素が増えてます！

増田　「トレーナープロモ」というんですが、音楽やカメラワークを決めて10秒の映像をつくれるんです。それを全世界のプレイヤーに見せることもできます。PVというと、ひなたちゃんはいつも撮ってもらう側だと思うんですけど、『ポケモン』ではPV監督の気分が味わえるかもしれません。

柏木　すごい体験ですね。PVってこうやってつくっているんだって勉強になりそうです。

人とポケモンのより深い交流を実現

増田　さらに今回は、仲間にしたポケモンをかわいがることのできる「ポケパルレ」という遊びがあるんです。

柏木　あ、画面に私が大好きなオオタチが！

増田　ニンテンドー3DSの下画面をタッチすると、オオタチが反応しますよ。

柏木　わっわわわ！　ほんとだ。かわいい！

増田　なでたり、お菓子をあげることもできます。あと、ニンテンドー3DSのカメラ機能でひなたちゃんの顔を認識しているので、ひなたちゃんが首をかしげると……。

柏木　あっ、オオタチも首をかたむけた！　すごい！　私の真似をしてくれるんですね。うふふふ。すごくかわいい！

増田　ひなたちゃんが目をつぶると、ポケモンも目をつぶるんです。ひなたちゃん自身はわからないと思うけど(笑)。じゃあ、次はカビゴンと「ポケパルレ」で遊んでください。

柏木　あっ、カビゴンは下画面に入りきらない(笑)。サイズが大きすぎるんですね。

増田　これまで『ポケモン』はプレイヤー同士のコミュニケーションを深めていこうとしていました。今回は人と人だけでなく、人とポケモンの関係性も深めていこうと。こうやってポケモン交流して仲良くなると、バトル中にも力を発揮してくれるようになるんです。

柏木　今回、新しいポケモンもたくさんいるので、「ポケパルレ」が楽しみですね。

なでてあげることもできる！まるで本当に触れ合っているようだ。

ひなたちゃんの大好きなオオタチ！　おかしを食べて大喜び！

ちょっと一息

家族揃ってポケモン大好き!! 柏木家の日常!!

会話も弾み、打ち解けてきたひなたちゃんと増田さん。ポケモンの思い出話にも花が咲いた。そんな中で、ひなたちゃんとお母さんの面白エピソードが飛び出した！

育てたのは一体誰？ たいせつなポケモン、あげちゃった!!

柏木　昔、私が『ポケモン ダイヤモンド』をプレイしていたら、お母さんが「私も遊びたい」といいだして。『ポケモン パール』をプレイしてもらって、一緒に通信交換をしていました。

増田　『ポケモン ダイヤモンド・パール』はお母さんと一緒にプレイしていたんですね。

柏木　そうなんです。でも、私、『ポケモン ダイヤモンド・パール』で事件を起こしていて。

増田　ええっ？

柏木　お母さんが育てたレベル100のゴウカザルを、知らないうちに私の『ポケモン ダイヤモンド』へ交換しておいてくれたんです。でも、私はそれに気づかないで。友達と『ポケモン』で遊んでいるときに、うっかり交換してしまったんですよ。あとから、お母さんに叱られました(笑)。私が夜中まで育てたゴウカザルをプレゼントしたのに！　って。

増田　ははは。せっかくのプレゼントが！　もったいなかったですね。

柏木　てっきり、自分が育てたゴウカザルだと思っていたんですよね。いつの間にレベル100になっていたんだろう、私すごいな！　と思って(笑)。

増田　そんなすごいもの、なんであげちゃったんですか(笑)。

柏木　わかんない(笑)。優しいからですかね？

お母さん、ごめんね!!

ひなたちゃんのお母さんがレベル100まで育てたポケモン、ゴウカザル。『ポケモン ダイヤモンド・パール』で最初にもらえるヒコザルが進化を重ねた姿だ。

おなじみのポケモンと新しいポケモンがいっぱい

増田　今回の『ポケモン X・Y』はどちらをプレイしますか？　また最初のパートナーにするポケモンは何にしようと考えていますか？

柏木　まずソフトは『ポケモン X』にします。伝説のポケモンのゼルネアスが美しすぎて、一目惚れしちゃいました。それで最初のポケモンは……フォッコとケロマツのどちらにするか悩んでいるんですよね。今までの『ポケモン』では最初のポケモンを「ほのおタイプ」か「くさタイプ」のどちらかにしていたんです。今回は初めて「みずタイプ」のケロマツにしてみようかな？と。ケロマツがかわいらしいんですよ！　悩み中です。

増田　エビ中ひなたナヤミ中（笑）。

柏木　女の子に人気が出そうなポケモンは何でしょうか？

増田　まずはニンフィア。新しい「フェアリータイプ」のポケモンですね。『ポケモン』をつくるときは開発者が何度も何度もプレイするんですが、そのときに僕は常にニンフィアを入れていたので、すごく愛着が沸いているポケモンです。

柏木　増田さんがニンフィア以外によく使っていたポケモンはなんですか？

増田さんが何度もテストプレイした中で、ともに冒険したニンフィア。早くも人気沸騰中！

増田　ええと、ファイアローですね。

柏木　カッコいい系のポケモンだ！

増田　実はファイアローには秘密があって。名前が6文字なんですよ。

柏木　ああっ、本当だ！

増田　『ポケモン』の名前を考えるときに、文字数が短いと大変なんですよ。特に英語版が難しいんですよね。それで今回、文字数を増やしました。

柏木　新しいポケモンに会うのが楽しみです。どんな名前なんだろう。

増田　実は今回は新しいポケモンだけでなく、シリーズでおなじみのポケモンもたくさん出るんですよ。『ポケモン X・Y』をはじめると博士から『ポケモン 赤・緑』に登場した最初のポケモン「フシギダネ・ヒトカゲ・ゼニガメ」のうち一匹がもらえるんです。

柏木　うわー、もう悩むところがいっぱいだ。『ポケモン X・Y』は何度もプレイして、たくさんポケモンを集めたいです！

今作で最初にもらえる3匹のポケモンたち！どのポケモンを選んでも、素晴らしい旅が待っていることだろう。

増田順一と柏木ひなたの一問一答

対談を終えた増田さんとひなたちゃんに、
ポケモンのことを色々と聞いてみた！
新作の面白さについて語ってくれた二人の今までの
ポケモンライフを、少しだけご紹介！

Q.一番プレイした『ポケットモンスター』シリーズのソフトは？
A.『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』
殿堂入りしたあとも、最初からやりなおして、
最初の３匹のポケモンすべてでプレイしました。

Q.本物のポケモンに会えるとしたら？
A.カビゴン
お腹の上に乗りたいです！

Q.お互いをポケモンにたとえるなら？
A.ダークライ
増田さんはダークライっぽいです。
カッコいいオーラを感じます！

Q.主人公の名前は何にしてますか？
A.ひなた
私は、フツーに「ひなた」でプレイしています。
『ポケモンブラック２』は「たなひー」ですけど、珍しいです(笑)。

Q.お気に入りのポケモングッズを教えてください。
A.なわとび
カウンターがついているポケモンのなわとびを最近買いました。

Q.カッコいいと思うポケモンは？
A.ディアルガ
「ディアルガはデザイナーに何度も描きなおしてもらった苦心のポケモンです！」(増田)

Q.一番プレイした『ポケットモンスター』シリーズのソフトは？
A.『ポケットモンスター 赤・緑』
ただ、プレイしている時間の長さでは『ポケットモンスター X・Y』ですね。
何度もテストプレイを繰り返しました。

Q.本物のポケモンに会えるとしたら？
A.ピカチュウ
サトシの真似をして、頭に乗せてみたい。

Q.お互いをポケモンにたとえるなら？
A.エイパム
ひなたちゃん髪の毛を切って、エイパムっぽくなりましたね(笑)。

Q.主人公の名前は何にしてますか？
A.マスダ
最初は「ジュン」でやっていたんですが、最近は「すれちがい」をすることが多いので、自分だとわかるように「マスダ」に変えました。

Q.お気に入りのポケモングッズを教えてください。
A.てのひらピカチュウ
当時とても斬新でかわいかったので、最初の「てのひらピカチュウ」に思い入れがあります。

Q.カッコいいと思うポケモンは？
A.イベルタル
今回の『ポケモン Y』に登場する伝説のポケモンです。
イベルタルは男の子っぽくカッコよく描いてもらいました。

柏木ひなた

1999年3月29日生まれ。私立恵比寿中学出席番号10番。今年の映画『神速のゲノセクト ミュウツー覚醒』と同時上映の『ピカチュウとイーブイ☆フレンズ』のエンディングテーマ「手をつなごう」では、イーブイフレンズの格好をして参加。イーブイを担当した。

増田順一

『ポケットモンスター X・Y』ディレクター。ゲームフリーク取締役・開発本部長。『ポケットモンスター 赤・緑』では音楽全般を担当。以来、音楽だけでなく、ディレクションを中心に、ゲームデザイン、シナリオ創作など、多岐の業務に携わる。

杉森建に訊く ポケモンデザイン秘話

第1作『ポケットモンスター 赤・緑』から17年にわたってポケモンのアートディレクターとして活躍する杉森さんに、デザインの秘密をお聞きしました。

Photo_KAZUHISA NIITSUMA, Text_HIDEKUNI SHIDA

よりバラエティあるポケモンのデザインを目指して

——最初に、杉森さんが『ポケットモンスター』のデザインをすることになった経緯をお聞かせください。

杉森建（以下、杉森） 最初は漫画家をやりながら、ゲームをつくっていて。ゲームが好きなこともあって、ゲームづくりがだんだん本業になっていったんです。そこで『ポケットモンスター』の企画が立ち上がりまして、ポケモンたちのデザインをすることになりました。最初は、いわゆる動物をモチーフにするというよりも、「僕が考えた怪獣」のようなデザインが中心でしたね。『ポケモン』にはタイプというものがあったので、怪獣にタイプを掛け合わせながらデザインをしていきました。

ポケモンは敵ではなくて仲間なんです。愛嬌のあるデザインを大事にしています。

——当時と現在ではポケモンのデザインに違いはありますか？

杉森 単純にポケモンの数が増えたので「もうこういうポケモンはすでにいるよね」「まだやっていないことは何だろう」と考える幅が広がっていったのは感じます。

——各シリーズでポケモンをデザインするときに全体のコンセプトを決めているのでしょうか。

杉森 そうですね。前々作『ポケモンブラック・ホワイト』のときは、すべてのポケモンが新種ということで、新しいポケモンたちだけで生態系を構成できるよう、ベーシックなポケモン、生き物としているべきポケモンを多くデザインしたんです。今回の『ポケモン X・Y』は過去のポケモンも出てくるので、なるべく過去にデザインされたポケモンにかぶらないように。バラエティ感あるポケモンを多くデザインしました。

ひと目で親しみを感じるポケモンのデザイン

——今回の『ポケモン X・Y』のデザインはいつぐらいからスタートしたのでしょう。

杉森 2011年1月からですね。今回は全部を3DCGで表現するし、世界同時発売（※一部地域を除く）を考えていたので、かなり早い段階からポケモンのデザインを進めていたんです。だいたい20人ぐらいのデザイナーでつくっています。

——みなさんはどのような手順でポケモンをつくっているんでしょうか？

杉森 みんなでポケモンのデザインを持ち寄って「ここはいいね」「ここをもっとこうしたらいいんじゃないか」と意見を出し合うんです。効率はあまりよくないですが、そうやって一種類ずつ考えていきます。制作時間がなくなってくると、僕と直接、もう少し具体的にやりとりして整理していきます。

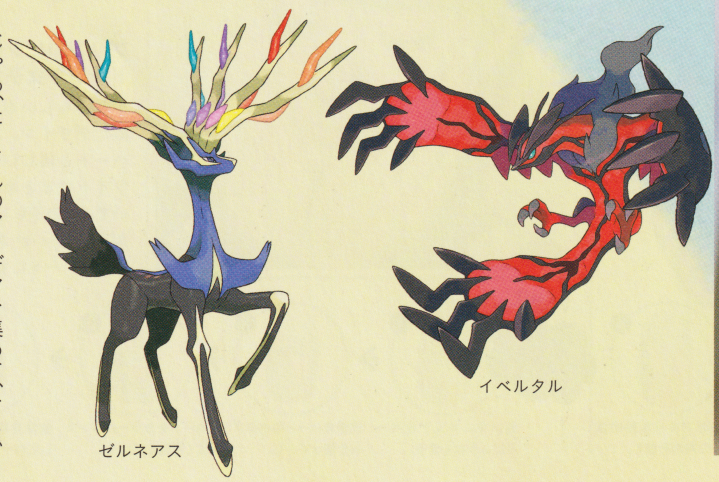
——ポケモンをデザインするときに、生き物としての生態や性格を同時に考えているのでしょうか。

杉森 デザインを見ただけで、普段は何を食べているポケモンか、どんなふうに生きているポケモンか、ひと目でわかることは良いと思っています。ただし、生き物としてのリアリティだけを必ずしも追求しているわけではないんです。むしろ、大事なのは「ポケモンは敵ではない」こと。敵だったら怖くて恐ろしいデザインにすればいい。だけど、ポケモンはつかまえれば仲間になるんですよ。仲間として自分の隣に立ったとき、違和感があったり、親しみが持てないデザインでは困るんです。仲間にしたときに親しみがわくように愛嬌があるデザインを心がけています。

——いつもポケモンをデザインするうえで大事にしていることは何ですか。

杉森 モチーフがあれば、そのモチーフの特徴を一点に絞り込むことを大事にしています。例えば尻尾とツノ、どちらにもポイントがあるデザインはあまり良くない。『ポケモン X』のゼルネアスならばモチーフは鹿なんですが、ツノにデザインの要素を集中させています。『ポケモン Y』のイベルタルはツメですね。尖っているイメージがあります。

——じゃあ、たくさんのアイデアを集めて、そこから削って絞り込んでいくデザインをしているわけですね。最初に仲間になる3種類のポケモンはど



ゼルネアス　イベルタル

のように決めているんでしょう。

杉森　カッコいいもの、かわいいもの、バランス、3段階の進化した姿も含め、みんなでアイデアを出し合い、デザインしています。最初の3匹は親しみやすさが大事なので一番難しいんです。

——伝説のポケモンはどなたがデザインしているのでしょうか。

杉森　最初は僕が担当していて煮詰まってきたので別の人に一度お願いしたんです。合作のようなかたちですね。

——女の子に人気があるかわいいポケモンはどうやってデザインしますか？

杉森　そういうポケモンは「かわいい属性のスタッフ」に任せています。

——そういう属性のスタッフがデザインチームにはいるんですね。杉森さんの属性は何ですか？

杉森　僕はかわいいポケモンのデザインは得意じゃないんです。しいて言うなら、僕が得意なのは「カッコかわいい属性」かな。

新しい進化を遂げるポケモンをデザインするために

——今回『ポケモン X・Y』は3DCGでポケモンが描かれていますが、デザイン面で変化はありましたか？

杉森　よりデザインの幅が広がりましたね。例えば、これまでだと立体的なギミックができなかったんです。「半透明の物体が周囲をひらひらと舞っている」とか。「身体の周りをまわっている」とか。そういう表現ができるようになりました。3DCGでしかできない表現を入れることは、今回のポケモンのデザインの課題ではありましたね。3DCGのモデルをつくるスタッフもいますから、彼らがスムーズに作業ができるように、なるべく細かいデザイン画を描いていました。

——『ポケモン X・Y』ではこれまでのポケモンがさらに進化する「メガシンカ」が新たな要素として登場しています。どのようにデザインしたのでしょうか？

杉森　進化するポケモンはなるべく、同じデザイナーが担当するようにしています。今回のメガシンカするポケモンも同じく、最初のポケモンを担当したデザイナーがなるべくデザインするようにしていました。「メガシンカ」では、あえてシンプルに進化するものと、派手に進化するものがいます。

——派手な「メガシンカ」をするポケモンというと……。

杉森　僕が担当したゲンガーのメガシンカだと、身体の一部が異次元に消えているという進化を遂げています。だから腕の先は異次元に行ってしまっているんですね。水面から顔を出しているようなイメージなんですけど、顔には異次元側の照り返しがあって、赤く発光しているんです。

メガゲンガー
ゲンガー

子どもの頃の原体験によって『ポケモン』の普遍性が支持された

——主人公など人間のキャラクターのデザインはどのように考えましたか。

杉森　今回は舞台のモデルがヨーロッパということで、実際にフランスへ取材に行って現地の人の服装を観察していたんです。服装のシルエットがシンプルで色も多くない。その中にヴィヴィッドな色づかいのものを一枚入れていくようにしました。その色をキャラクターのテーマカラーにしています。これまでの『ポケモン』では人間のキャラクターを全部、僕がデザインしていたのですが、今回はチームをつくって複数のスタッフでデザインしていきました。

——『ポケモン』をつくっていて、良かったことって何ですか？

杉森　おかげさまで反響も大きいので、世間に届いている感じがわかりやすいところがうれしいですね。街で子どもがポケモンのTシャツを着ているのを見るとありがたいなと思います。

——なぜここまで幅広いファンに『ポケモン』が支持されるようになったのだと思いますか？

杉森　『ポケモン』はベースに「少年のひと夏の冒険物語」というストーリーがあって、そこで体験する「昆虫採集」や「虫相撲」などがモチーフになっているんです。その普遍性が受け入れられたんじゃないかと思います。

——杉森さんが好きなポケモンは？

杉森　ずっと変わらないのですが、ゲンガーです。かわいくてカッコよくて、ちょっと不気味で、なおかつ愛嬌がある。それが全部入っている「ザ・ポケモン」といえるデザインになっていると思うんです。

——これまで『ポケモン』は6シリーズがリリースされました。もし、次回作があるとしたら、杉森さんはどんなゲームにしていきたいですか？

杉森　いろいろ付け足して複雑にするのではなく、デザインとしても、ゲームとしても一度シンプルに戻して「赤・緑」くらいの要素にしてみたら、どうなるだろうと思います。長く続けているシリーズなので、あらためて原点を見直してみるのもいいかなと。

Profile
杉森建
グラフィックデザイナー、ゲームデザイナー、ゲームフリーク取締役。『ポケットモンスター』シリーズのアートディレクターを務め、ポケモンのデザイン、公式イラストを担当している。

Present

杉森建さんの直筆イラスト&サイン入り色紙を1名様にプレゼント！

杉森さん直筆！　フォッコ・ハリマロン・ケロマツが仲良く並んだイラスト＆サイン入り色紙を1名様にプレゼントします。

詳しくは46ページへ

カンタン！カワイイ！ポケモンイラスト

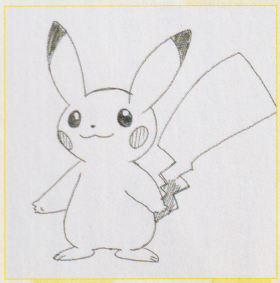
ポケモン描けるかな？

アートディレクター
海野隆雄先生

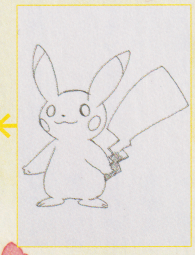
Profile
ゲームフリーク開発部の3Dアートディレクター。初めてデザインしたポケモンは『ポケモン ルビー・サファイア』から登場する「ゴニョニョ」。

ピカチュウ、ハリマロン、フォッコ、ケロマツ……。大好きなポケモンたちをかわいく描くコツを、『ポケモン X・Y』の3Dアートディレクター・海野先生が伝授！

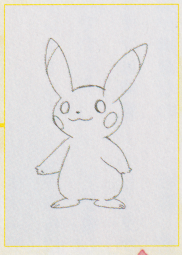
Photo_KAZUHISA NIITSUMA, DAISUKE KOMORI



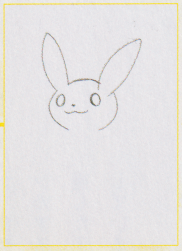
完成 瞳のハイライト部分を残しながら、目・耳・ほっぺを塗って完成！



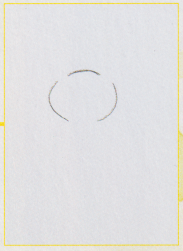
4 思いきりよく大きくしっぽを描く。根元に薄く色を入れる。



3 腕、胴体、足を順に描く。ほっぺ、耳の線を入れる。



2 耳を長めに描き、目、鼻、口を中心からやや左寄りに配置。

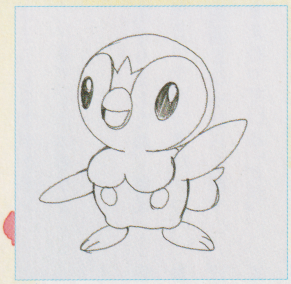


1 輪郭は、耳と首の位置に隙間を空けて、楕円状に。

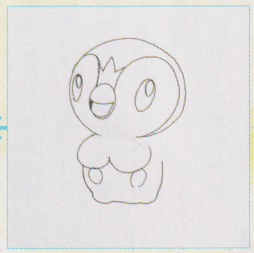
ピカチュウ

でんきタイプのねずみポケモン。実は、メスのピカチュウのしっぽはハート型♡

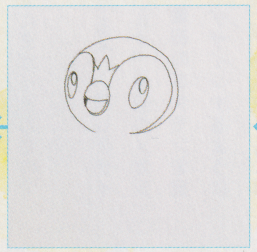
アドバイス 顔1に対し、体1.3くらい、少し長めに体を描くのがポイントです。耳のバランスにも注意。



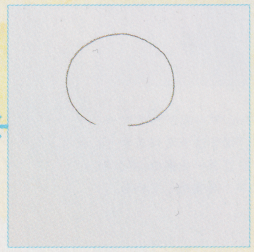
完成 手足、しっぽを描き、目に色を入れて完成！



3 首の位置から「ω」、その下に体を配置。頭よりやや小さめのバランスに。



2 目とくちばしの位置を決め、目の形に沿うように顔の模様を描く。

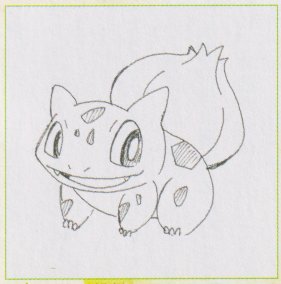


1 首の位置に少し隙間を空けて楕円状に輪郭を描く。

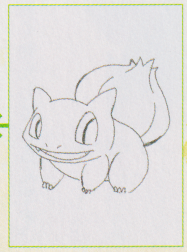
ポッチャマ

みずタイプのペンギンポケモン。プライドが高い。アニメでも大活躍！

アドバイス 2頭身くらいにするとかわいらしく描けます。顔のラインは何度か練習して感覚をつかんで。

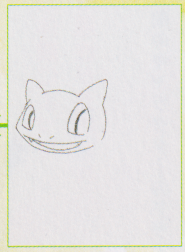


完成 体に模様を足して、目にハイライト部分を残し色を入れて完成！

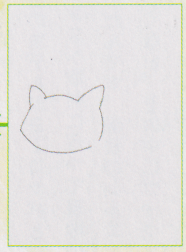


4 顔と同じくらいの大きさで背中にタネを乗せる。

3 腕と体は丸みをつけながらずんぐりと。



2 目を離して、口は左右の目尻からやや下に口の端がくるように。

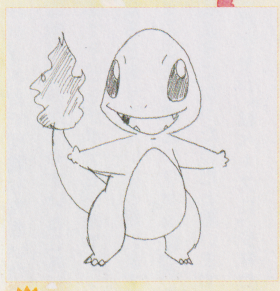


1 頭の輪郭は耳の位置に注意。ほっぺには角度をつけて。

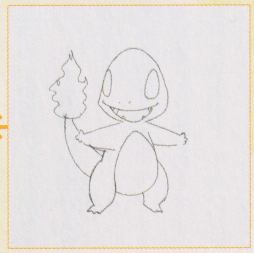
フシギダネ

くさ・どくタイプのたねポケモン。進化につれて背中のタネが育っていく。『ポケモン 赤・緑』の旅立ちの三匹。

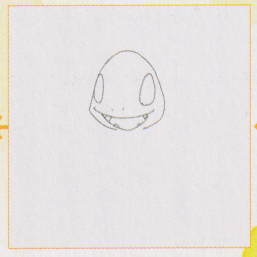
アドバイス 左目を少し小さくして、遠近感を出すと立体感が増します。



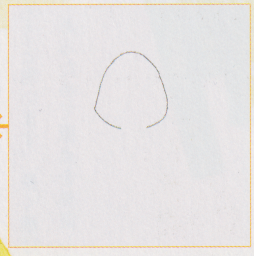
完成 目の光彩、しっぽの炎に陰影をつけてフィニッシュ！



3 体は腕、おなかの輪郭、足、しっぽの順に。最後におなかの色の境界線を入れる。



2 かなり離しがちに目を入れ、大きめに口を描く。キバも忘れずに。

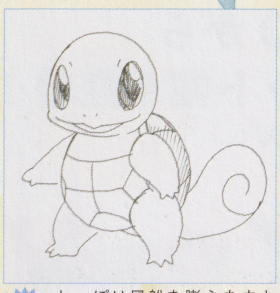


1 ほっぺ部分に少し角度をつけて、やや面長ぎみに輪郭を描く。

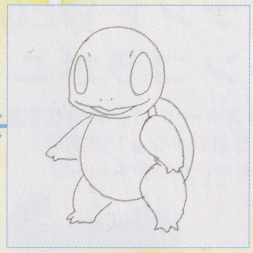
ヒトカゲ

ほのおタイプのとかげポケモン。しっぽの炎は体調や気分によって変化する。『ポケモン 赤・緑』の旅立ちの三匹。

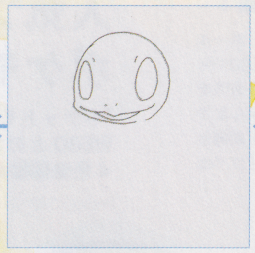
アドバイス 目を置く位置のバランスが難しいですが、思いきって離して描くとヒトカゲらしくなりますよ。



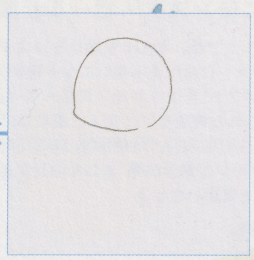
完成 しっぽは風船を膨らますように。しっぽのうず、甲羅の線、目の色を入れて完成。



3 「し」の形におなかの線を描き、腕、足、甲羅の各パーツを配置する。



2 両目を顔の輪郭ギリギリくらいの位置に。口は目尻の真下から弧を描くように。

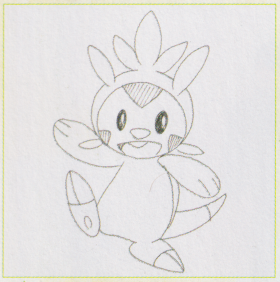


1 ほっぺの部分に角をつけて円を作り、顔の輪郭に。

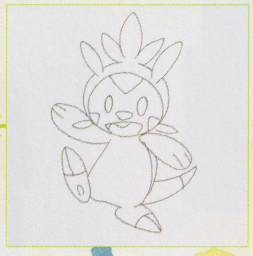
ゼニガメ

みずタイプのかめのこポケモン。ピンチになると、甲羅に手足を引っ込める。『ポケモン 赤・緑』の旅立ちの三匹。

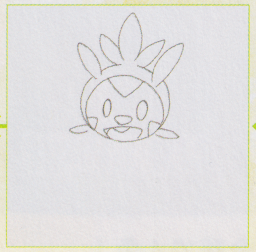
アドバイス 全体的に丸いので丸さとムチムチ感を出すのが、ゼニガメらしく見せるポイントです。



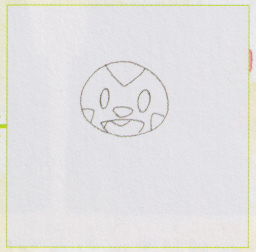
完成 目の色と、顔の模様に色をつけて完成！



3 胴体と手足、しっぽは頭部1：体1くらいになるようにやや小さめに。



2 顔の周りにトゲのバランスに気をつけながら頭を描く。



1 やや楕円の顔に、額、ほっぺの三角の模様を入れ、目、口、鼻を配置。

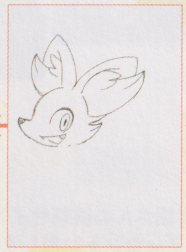
ハリマロン

くさタイプのいがぐりポケモン。頭のトゲは力を込めると鋭く尖り、硬くなる。『ポケモン X・Y』の旅立ちの三匹。

アドバイス 頭のトゲのバランスが意外と難しいので、トゲの始まりの位置を慎重に決めましょう。

完成 ラストは大きめにしっぽと瞳の色を入れて完成！

4 体は左右の足の向きに気をつけて、スラッとした体型に。



3 毛の向きに注意しながら、耳を大きく描く。

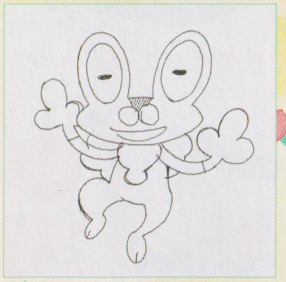
2 目は輪郭と同じ角度に半楕円を描き、右寄りに瞳を入れる。

1 まずは顔の前方部分から。

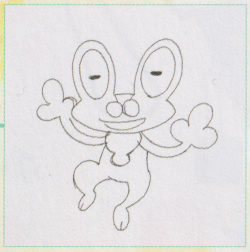
フォッコ

ほのおタイプのキツネポケモン。フサフサの耳から高温の熱気を噴き出す。『ポケモン X・Y』の旅立ちの三匹。

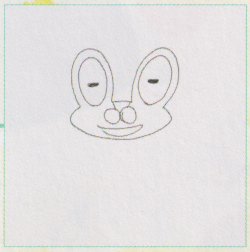
アドバイス 毛先の流れを一点に集めると、柔らかいフサフサ感が出ます。



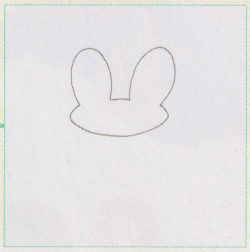
完成 最後に首周りの泡をモコモコと描いて完成！



3 体は腕を長めに。足は、がに股ぎみに。



2 楕円の目と鼻、口を描く。黒目は楕円でも横棒でもOK。



1 ウサギの耳型に目の周りを描き、その下をラグビーボール状の線でつなぐ。

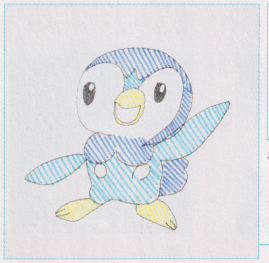
ケロマツ

みずタイプのあわがえるポケモン。ビルの3階の高さまでジャンプできる。『ポケモン X・Y』の旅立ちの三匹。

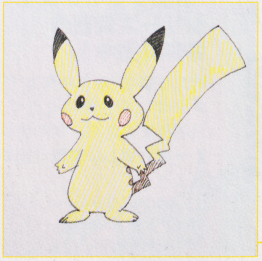
アドバイス どんなポーズをとってもケロマツらしく仕上がるので、かなり崩して描いてもOKです。

オシャレ業界人のみなさんがポケモンのイラストに挑戦！　上手に描けたかな？

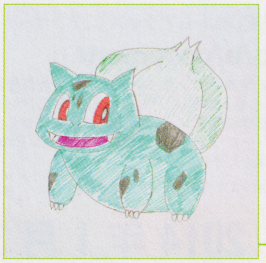
私たちも描いてみました



モデル
とくいちょまさん
ポッチャマ



サロン ブリッジスタッフ
並木一樹さん
ピカチュウ



フリークス・ストアプレス
小笠原 希帆さん
フシギダネ